

**Беляев К.Е.** (Научный руководитель – Кияшко Д.Ю.,  
канд. психол. наук, доцент)

Республика Беларусь, г. Витебск, ВГУ имени П.М. Машерова

## **ОСОБЕННОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР В ДОШКОЛЬНОМ ВОЗРАСТЕ**

**Введение.** Современное дошкольное образование сегодня сталкивается с проблемами, возникающими в результате активного и эффективного использования новых технологий в образовательной и развивающей работе с детьми. Дошкольное воспитание в этой связи требует особого подхода к содержанию, методам и формам работы с детьми. Новые компьютерные технологии нельзя механически переносить в образовательную среду детского сада. Необходимы специальные исследования, чтобы создать научную основу для внедрения компьютерных технологий на этом первом и во многом важном этапе обучения.

Уже в дошкольном возрасте современные дети становятся частью нового вида деятельности – компьютерной игры. Термин «компьютерная игра» относится к интерактивным компьютерным программам детей. Однако можно ли назвать этот вид деятельности «игрой» в прямом смысле этого слова? Игра детей дошкольного возраста – это творческая деятельность; в этой деятельности они создают особую игровую ситуацию, в которой они заменяют один объект другим, а реальные действия символичны для воспроизведения основных смыслов и отношений между людьми. В реальной игре ребенок берет на себя функции взрослого, воспроизводит деятельность взрослого в общем и символическом ключе и соотносит свои действия с правилами этой роли [1, с. 34].

Поэтому в ролевой игре так скажем «играющий компьютер», который бы заменял обычные игры либо же выступал средством игры, внедрить возможно. Однако, как показывает практика, современные дети больше заинтересованы во взаимодействии с компьютером, чем в самих компьютерных играх. В то же время познавательная деятельность, которую ребенок будет выполнять за компьютером, и влияние этой деятельности на развитие ребенка зависят от задач, которые ставит перед ним компьютер, а точнее, от программы, которую в эту программу вкладывают взрослые.

Именно с этой позиции стоит рассматривать взаимодействие дошкольника с компьютером не как игру, а как деятельность, в которой компьютер и содержание предлагаемых им компьютерных программ служат одним из дидактических инструментов обучения.

**Материал и методы.** Теоретический анализ использования РКП в дошкольном возрасте.

**Результаты и их обсуждение.** Из анализа литературы как отечественных, так и зарубежных источников выясняется, что первое знакомство ребенка с компьютером часто начинается с интерактивного программного обеспечения, приобретенного взрослыми. В настоящее время на рынке существует множество компьютерных программ для детей старше 3 лет. Среди них аркады, квесты, стратегии, симуляторы. Такие программы следует классифицировать как развлекательные. Многие из них разработаны исключительно в коммерческих целях и не соответствуют психологическим и педагогическим требованиям. Кроме того,

они потенциально вредны для ребенка: не ставят интеллектуальных задач, преждевременно реализуют конкурентные мотивы, пропагандируют агрессию и, прежде всего, формируют компьютерную зависимость.

Лучше вовлечь дошкольника в расчеты, используя программы, не основанные на напряженном, рискованном и эмоционально заряженном поступке. Игровые программы с длинными сюжетами не позволяют остановить компьютерную игру на короткий срок (10–15 минут), что обусловлено возрастными нормами и требованиями к здоровью. Обязательные попытки взрослых сделать это часто приводят к негативным аффективным реакциям детей, так как они прерываются в самый интересный момент, не превышают уровень, получают бонус и т.д. [2, с. 54].

Компьютерные программы, созданные по принципу разработки педагогических мини-заданий, каждая из которых представляет собой логически завершённое действие, наиболее предпочтительны для детей дошкольного возраста. С помощью таких программ можно перестать контролировать время, проведённое за игрой (10-15 минут) и дать ребенку возможность выполнить задание и увидеть результат его собственной работы и оценку (или поощрение) предлагаемое компьютерной программой. Такие программы называются «развивающие компьютерные программы» (РПК). Требования к качеству для РПК в основном определяются особенностями и возможностями возраста. Поэтому важно знать, что ребенок может использовать компьютер не раньше 5 лет. Причиной этому является сложность действий и операций, которые ребенок должен выполнять с помощью компьютерных действий, которые недоступны в раннем возрасте [1, с. 56]:

- Во-первых, чтобы полностью использовать компьютер как средство деятельности, ребенку необходимо умение использовать символы (знаки) и обобщенные образы (следовательно, хорошо развитое мышление и творческое воображение). Изображения на экране всегда являются изображениями и символами реальных объектов или игровых объектов. Чтобы успешно ими управлять, необходимо разработать функцию замещения (символическую функцию) мышления.
- Во-вторых, работа с компьютерной программой может рассматриваться как деятельность, опосредованная вдвойне: дошкольник должен действовать руками, нажимать пальцами на клавиатуру или кнопки мыши и одновременно наблюдать за изменениями объектов и фона, изображенных на экране.
- В-третьих, ребенок должен выработать определенный уровень самоконтроля.
- В-четвертых, если РПК вводится слишком рано, это может замедлить и уменьшить нормальное развитие самой, реальной игры, в которой происходит развитие личности и психическое развитие ребенка дошкольного возраста.

**Заключение.** Таким образом, анализ результатов теоретических и экспериментальных исследований предполагает, что компьютер может быть эффективным средством личностного и когнитивного развития ребенка в старшем дошкольном возрасте. Главным фактором здесь является качество компьютерных программ и воспитательные условия их использования. В этой связи крайне важно определить основные положения психолого-педагогического подхода к разработке компьютерных программ для детей дошкольного возраста и на этой основе разработать соответствующие программы.

#### **Список использованной литературы:**

1. Выготский, Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка / Л.С. Выготский // Вопросы психологии: двенадцатый год издания / Ред. В.Н. Колбановский, Ф.А. Сохин. – 1966. – С. 62–77.
2. Коркина, А.Ю. Влияние компьютерных программ на развитие познавательных способностей детей старшего дошкольного возраста / А.Ю. Коркина // Начальная школа плюс. До и После. – 2010. – № 1 – С. 53–59.
3. Коркина, А.Ю. Психолого-педагогические особенности использования компьютерных программ при подготовке детей к школьному обучению / А.Ю. Коркина // Материалы VIII городской научно-практической конференции молодых ученых и студентов учреждений высшего и среднего образования городского подчинения «Молодые ученые – столичному образованию». – М.: МГППУ, 2009. – С. 439–441.

**Берговина С.А.** (Научный руководитель – Косаревская Т.Е.,  
канд. психол. наук, доцент)  
Республика Беларусь, г. Витебск, ВГУ имени П.М. Машерова

### **СИНДРОМ ЭМОЦИОНАЛЬНОГО ВЫГОРАНИЯ У МЕДИЦИНСКИХ РАБОТНИКОВ**

**Введение.** На сегодняшний день проблема эмоционального выгорания специалистов весьма актуальна, поскольку современное общество находится в условиях социальной и экономической нестабильности, предъявляются высокие требования к профессионализму человека, люди испытывают социальные стрессы.

Классические исследования Г. Селье, а позднее и Р. Лазаруса показали, что длительное воздействие стресса приводит к снижению общей устойчивости организма, появлению чувства неудовлетворенности своей деятельностью. Анализ причин, которые вызывают подобные симптомы в различных видах деятельности, показывает, что существует ряд профессий, в которых человек начинает испытывать чувство внутренней эмоциональной опустошенности, вследствие необходимости постоянных контактов с другими людьми.

Всем хорошо известно, что профессии медицинского профиля как никакие другие связаны с межличностным взаимодействием, поэтому для врачей и медицинских сестер своевременная диагностика подобных нарушений является весьма актуальной. Профессиональная деятельность медицинского работника предполагает эмоциональную насыщенность, психофизическое напряжение, и высокий уровень факторов, которые вызывают стресс.

Цель исследования – определить уровень профессионального стресса и синдрома эмоционального выгорания у медицинских работников.

**Материал и методы.** В исследовании использовались методики: Опросник «Профессиональное (эмоциональное) выгорание» (Н.Е. Водопьянова, Е.С. Старченкова) (вариант опросника для медицинских работников). Шкала профессионального стресса.

База исследования: испытуемыми стал медицинский персонал УЗ «Витебская областная клиническая больница», состоящий из 30 медицинских работников. Испытуемые женщины и мужчины от 21 до 49 лет. Тестирование проводилось группами и индивидуально, каждому испытуемому была предоставлена инструкция и бланки ответов. Проверялась гипотеза о взаимосвязи профессионального стресса и синдрома эмоционального выгорания.